PlayStation

PAL

AKUJI
THE HEARTLESS™

PROEIN

HALIFAX

EIDOS INTERACTIVE

CRYSTAL DYNAMICS

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

© 1998 Crystal Dynamics. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Eidos Interactive Limited. Desarrollado por Crystal Dynamics.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01298

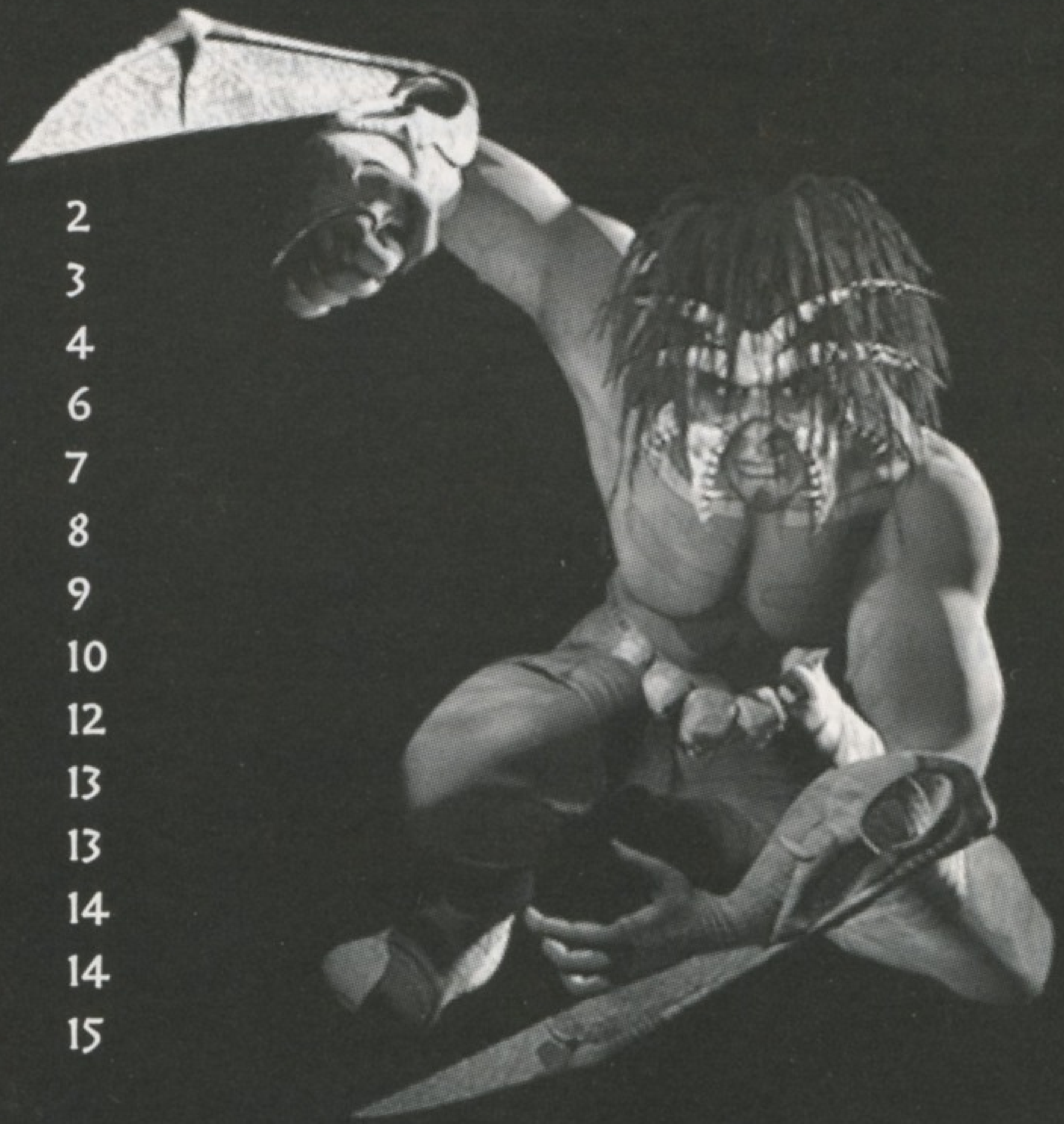
RECOMENDACIONES

Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.

- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a aquellas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan video juegos. Incluso aquellos jugadores gue no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimentos involuntarios, desorientación, cofusión mental y/o convulsiones. En la ùltima página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente.

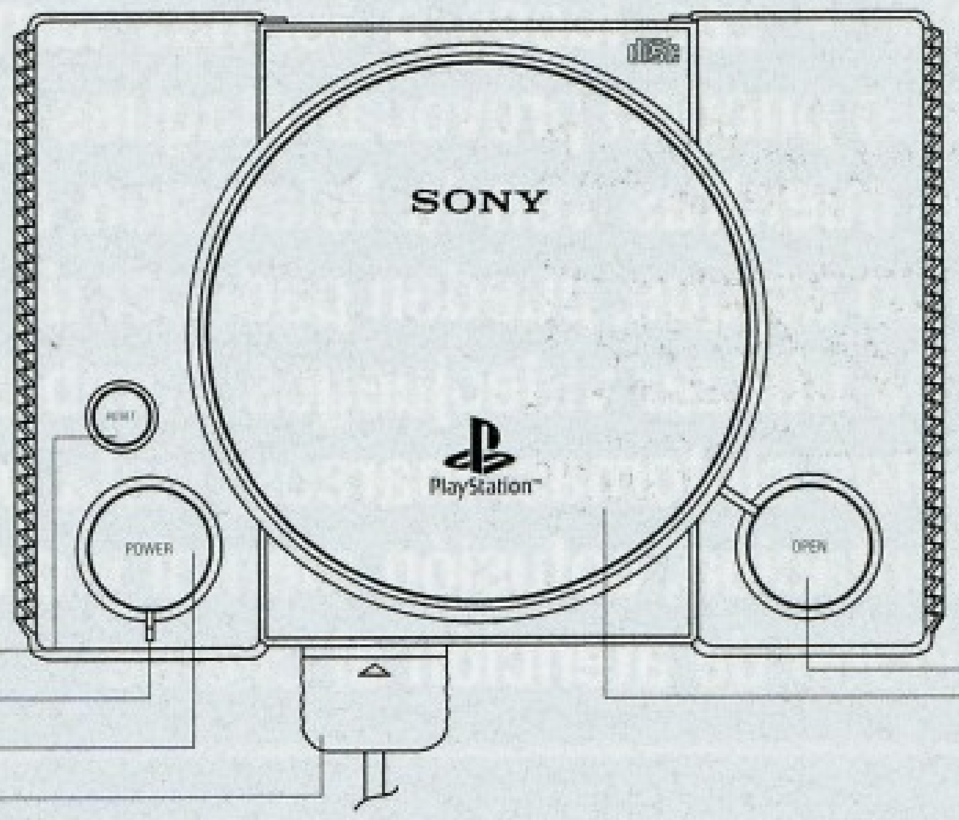
CONTENIDOS

Instalación	2
Controles (predeterminados)	3
Los Dioses Demandan un Sacrificio	4
El Precio de la Venganza	6
Una Visita por el Infierno	7
Buscando en los Abismos	8
Objetos	9
Invocando Hechizos Vudú	10
Abriendo Puertas Ocultas	12
La Bestia de Akuji	13
Paralizando el Juego	13
Ajustando las Características del Juego	14
Guardando y Cargando	14
Privacidades del Barón Samedi	15



INSTALACIONES

CONSOLA DE JUEGO PLAYSTATION®



1. Ajusta la consola de juegos PlayStation siguiendo la información de su manual de instrucciones.
2. Asegúrate de que la corriente esté cortada (OFF) antes de proceder a insertar o retirar un disco compacto.
3. Introduce el disco del juego y cierra la cubierta del disco.
4. Inserta un controlador de juego y enciende (ON) la consola de Juego PlayStation.
5. Utiliza los botones de dirección para seleccionar una de las siguientes opciones, en el menú Principal, y pulsa el botón X

NEW GAME	Comienza una nueva partida.
LOAD GAME	Continua una partida guardada con anterioridad.
CONTROLLER	Cambia los botones de Control.
OPTIONS	Ajusta los niveles del juego.

Ver página 14 para obtener información sobre utilización de Controladores y Menús de Opciones.

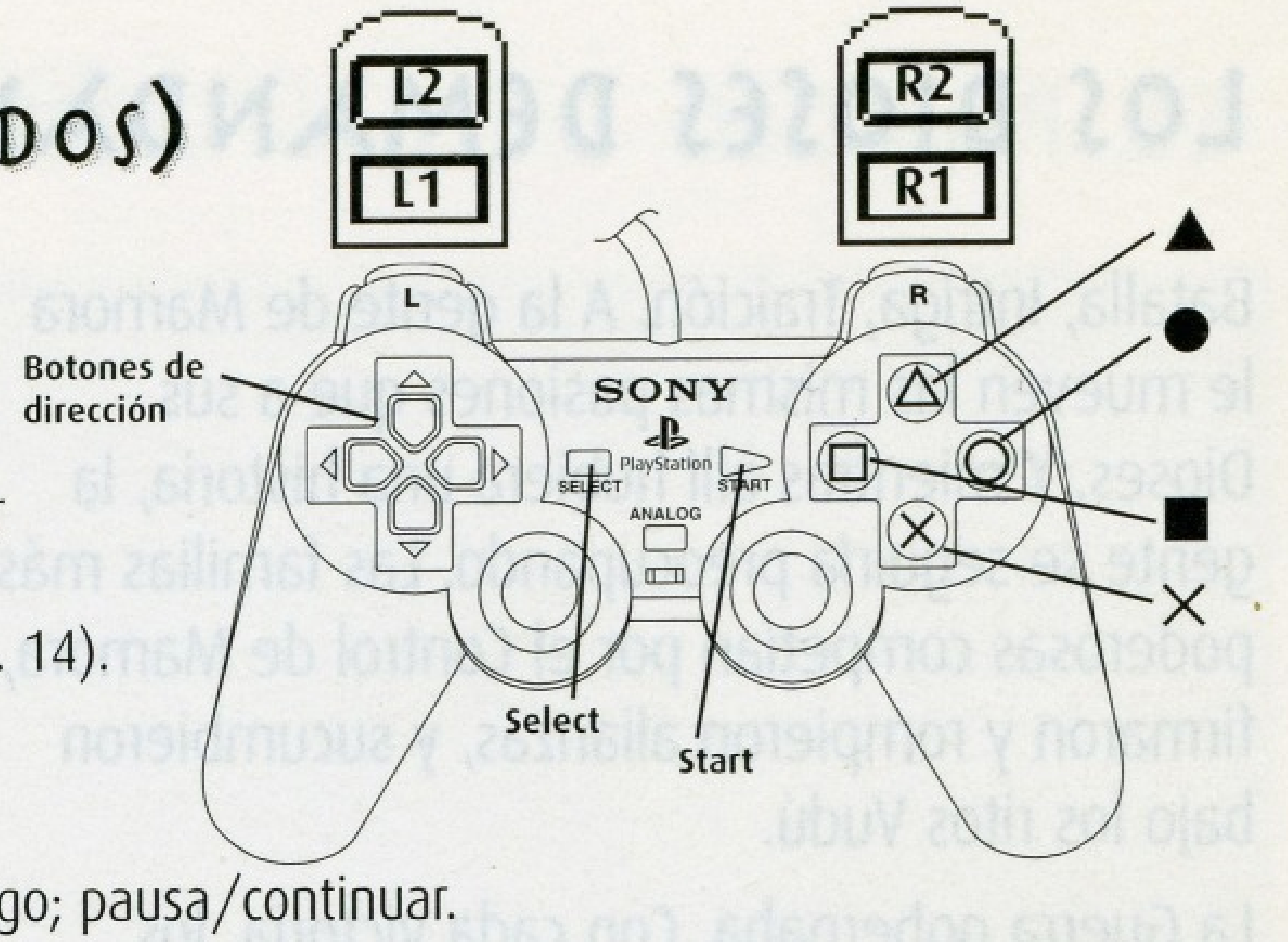
TARJETAS DE MEMORIA

AKUJI THE HEARTLESS dispone de la opción de guardar partidas en los puntos designados para ello, y continuar el juego de partidas guardadas con anterioridad. Para hacer esto, inserta una o dos Tarjetas de Memoria en la consola de juego PlayStation ANTES de comenzar a jugar. Ver "Guardando y Cargando" para obtener más información.

Importante: No retirar la Tarjeta de Memoria mientras se guarden o carguen partidas. Si, a pesar de la advertencia, retira las Tarjetas, podría dañar la base de datos.

CONTROLES (PREDETERMINADOS)

Estos son los controles predeterminados. Para cambiar los controles, utiliza el Menú Controlador (ver pág. 14).



Nota: AKUJI THE HEARTLESS es compatible con el controlador Analógico [DUAL SHOCK]™(LED: Red). Coloque el indicador de Vibración en la posición ON/OFF en el Menú Opciones (Ver pág. 14).

GENERAL

Botón **Start**	Comienza el juego; pausa/continuar.
Botones de Dirección ↑ o ↓	Selecciona el Menú Objetos.
Botones de Dirección → o ←	Cambia los valores del Menú Opciones.
Botón ✕	Comienza el Juego; acepta los ajustes en los Menús; Continua el juego.

Si tienes un controlador como este sigue las instrucciones sin negrita de la izquierda.

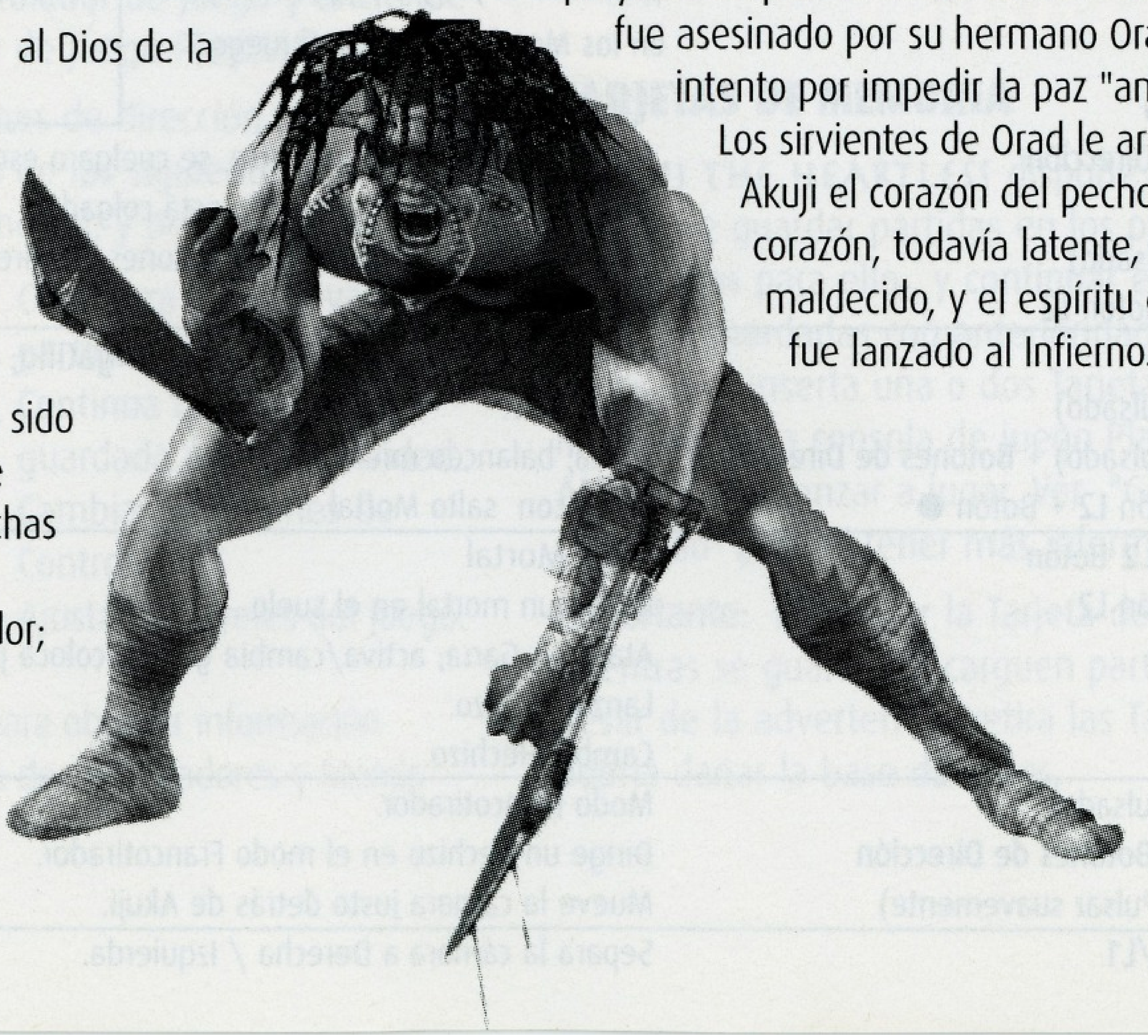
EN EL JUEGO

Botones de Dirección	Mueve a Akuji mientras corre, se cuelga o escala.
Botón ✕	Salta; Suelta el agarre cuando está colgado.
Botón✕ (Pulsado)	Salto alto; Salto largo (Con los botones de Dirección).
Botón ✕ + Botón **L2**	Salto mortal.
● Botón	Ataque con garra; activa/cambia gatillo; coloca piedra Loa
Botón **L2** (Pulsado)	Agacharse.
Botón **L2** (Pulsado) + **Botones de Dirección**	Repta; balanceo mientras cuelga.
Correr + Botón **L2** + Botón ●	Ataca con salto Mortal.
✕ Botón + **L2** Botón	Salto Mortal
Correr + Botón **L2**	Rueda un mortal en el suelo.
Botón ■	Ataca en Garra; activa/cambia gatillo; coloca piedra Loa.
Botón ■	Lanza Hechizo.
Botón ▲	Cambia Hechizo.
Botón **R2** (Pulsado)	Modo Francotirador.
Botón **R2** + **Botones de Dirección**	Dirige un hechizo en el modo Francotirador.
Botón **R2** (Pulsar suavemente)	Mueve la cámara justo detrás de Akuji.
Botones **R1/L1**	Separa la cámara a Derecha / Izquierda.

LOS DIOSES DEMANDAN UN SACRIFICIO

Batalla, Intriga, Traición. A la gente de Mamora le mueven las mismas pasiones que a sus Dioses. Y mientras allí hubiera una historia, la gente se seguiría preocupando. Las familias más poderosas competían por el Control de Mamora, firmaron y rompieron alianzas, y sucumbieron bajo los ritos Vudú.

La Guerra gobernaba. Con cada victoria, los capturados eran sacrificados al dios del Triunfador. En la derrota, los soldados se asesinaban entre ellos para apaciguar al Dios de la Guerra, con la intención de cambiar su suerte en el campo de batalla y castigar, al mismo tiempo, a aquellos que habían sido derrotados. De entre este remolino de luchas entre tribus rivales surgió un conquistador; Murat de los Selvia. Murat convirtió su minúscula tribu en un imperio. Murat un poderoso Sacerdote Vudú, comandante de su tribu, en la cual las fuerzas místicas reinaban. Incrementó su poder con una serie de matrimonios estratégicos. Con el matrimonio de Akuji, su segundo hijo, con Kesho, la hija mayor de la tribu Tanko, el mundo conocería por fin una paz duradera. Sin embargo, el hijo mayor de Murat, Orad, era un ambicioso sacerdote Vudú. Orad despreciaba a Akuji, y estaba en contra del proyecto de paz. En el día de su boda, Akuji fue asesinado por su hermano Orad en un intento por impedir la paz "antinatural". Los sirvientes de Orad le arrancaron a Akuji el corazón del pecho. El corazón, todavía latente, fue maldecido, y el espíritu de Akuji fue lanzado al Infierno.



La Muerte era sólo el principio de la lucha. Akuji estaba invadido por un poderoso deseo de sobrevivir acrecentado por el poderoso amor que sentía hacía Kesho y por su sed de venganza contra sus asesinos.

Akuji se encuentra ahora en la esfera del Barón Samedi, el espíritu Vudú de la Muerte. Akuji debe rendirle tributo al Barón para conseguir un pasaje a través de las puertas de la perdición. Para escapar del Infierno, Akuji debe localizar a los espíritus de sus antepasados, y utilizar sus poderes para romper las barreras que separan el Infierno de Mamora.

EL PRECIO DE LA VENGANZA

¡PELIGRO!

En su búsqueda por salvar a Kesho y vengar su propia muerte, Akuji debe escudriñar cada abismo del Infierno y destruir a sus moradores. Akuji recibe daño durante la batalla, y por este motivo, la salud de su espíritu se va mermando. Akuji se desploma cuando toda la energía de su espíritu desaparece. Entonces, pierde la vida de un espíritu antes de recargar su vida y continuar con su búsqueda de venganza. Sí Akuji pierde todas sus vidas, deberá permanecer para siempre bajo el tormento.

BÚSQUEDA DE ALMAS.

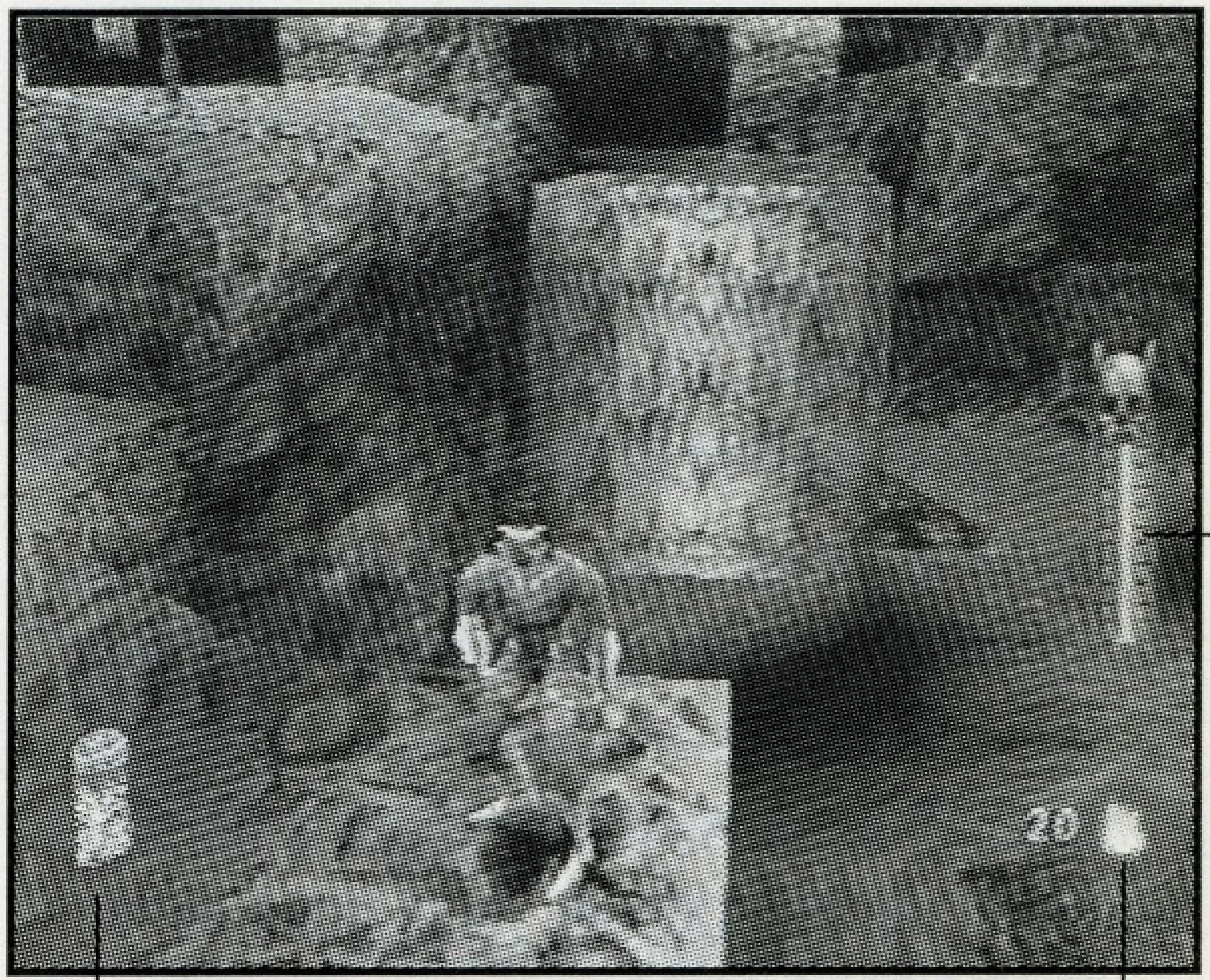
Los vientos calientes de Hades han dispersado los espíritus de los antepasados por los dominios de las almas torturadas. Akuji debe recogerlas todas como diezmo para el Barón Samedi, el temible guardián de los portales del Infierno. Después de completar un nivel, Akuji regresa a Navo, el área de la puerta donde reina el Barón Samedi. Barón Samedi debe ser apaciguado con una ofrenda de almas suficientemente grande antes de dejar a Akuji continuar.

LA ETERNIDAD AGUARDA

Para escapar de la entrada del Infierno, Akuji debe explorar las profundidades de los cuatro vestíbulos y destruir a los cuatro terribles centinelas. ¿ Es tu rabia lo suficientemente fuerte como para derrotar a las fuerzas del Infierno?

UNA VISITA POR EL INFIERNO

- Cuando Akuji recoge muñecos Vudú, antepasados, o energía del espíritu, un contador aparece brevemente en la parte izquierda de la pantalla. El indicador muestra el objeto y el número recogido. La Vida del espíritu de Akuji aparece en la parte derecha de la pantalla.
- La barra indicadora de la Vida del espíritu se rellena o vacía cuando Akuji gana Salud (recolectando corazones y máscaras de hueso) o pierde salud (recibiendo daño).
- Las piedras Loa recogidas aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla, y desaparecen cuando Akuji las coloca en sus respectivos altares (ver pág. 12).
- El Hechizo seleccionado aparece en la esquina inferior derecha, junto con el número de veces que Akuji puede invocarlo. (Cada pulsación del Botón hace disminuir el número en uno. Pulsa el botón para cambiar los hechizos.)
- Sí Akuji pierde la vida de un espíritu, comenzará, de nuevo, el nivel desde el principio - a no ser que haya activado un punto de registro. En tal caso, Akuji regresa al punto de registro para continuar el nivel.



Piedra Loa

Hechizo seleccionado

Vida del Espíritu

- Los muñecos Vudú, las energías de los espíritus, y los espíritus de los antepasados recogidos en un nivel se llevan hasta el siguiente nivel. Sin embargo, cuando Akuji entra en un nuevo nivel, pierde los hechizos recogidos en el nivel anterior.

BUSCANDO EN LOS ABISMOS

SALTANDO

Para saltar, pulsa el botón × (predeterminado). Para realizar un salto largo, mantén pulsado el botón saltar y pulsa el **botón de Dirección.** Para escalar las piedras, los salientes y las superficies que tienen más altura de la que Akuji puede saltar

1. Pulsa el botón Saltar para llegar hasta un saliente. Akuji se agarrará a la superficie con las manos.
2. Pulsa el botón Saltar de nuevo o pulsa el **Botón de Dirección ↑**. Akuji tirará de sí mismo hacia arriba.

MANO SOBRE MANO

Viaja Mano sobre Mano cuando encuentres redes:

1. Salta a la red hasta que Akuji consiga agarrarse con la mano.
2. Utiliza los **Botones de Dirección** para moverte a Izquierda o Derecha.
3. Pulsa el Botón ● (predeterminado) para golpear mientras estas colgado.
4. Pulsa el botón Saltar para soltar el agarre de Akuji.
5. Mantén el botón **L2** y pulsa los **Botones de Dirección** para balancear a Akuji a delante y atrás

ESCALERAS

Encuentra escaleras para poder acceder a lo alto de paredes verticales. Salta a la escalera y utiliza los **Botones de Dirección** para moverte arriba o abajo. Para saltar desde una escalera, pulsa el Botón × (predeterminado).

LÍNEA DE ENERGÍA

Cuando Akuji llega a un Abismo, mira hacia arriba y busca una línea a la que poder agarrarte. Salta hacia ella. Akuji se agarrará a la línea y se deslizará hacia otra superficie.

VOLAR

Sí un inmenso vacío bloquea el camino de Akuji, encuentra alguna cosa que él pueda utilizar para volar.

CONSEJOS

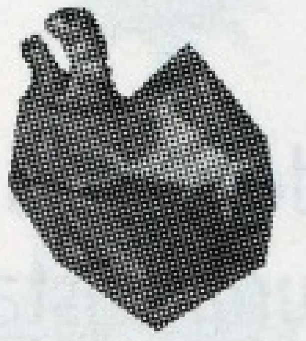
Recurre al cuadro de consejos para obtener mensajes muy útiles. Sí estas completamente decidido a escapar de la perdición por ti mismo y sin ayuda, deja de lado este apartado.

OBJETOS

Recorre el juego buscando poderosos objetos. Golpea los contenedores, hasta abrirlos, con un movimiento de la garra o un hechizo para dejar al descubierto su contenido. Los objetos también se pueden encontrar al descubierto, empotrados en tótems, o escondidos en rincones oscuros.

ANTEPASADOS
El Barón Samedi le reclama a Akuji, a cambio de enviarle de vuelta a Mamora, que limpie el mundo de los espíritus, eliminando a todos sus antepasados. Hay cuatro antepasados en cada nivel (incluyendo los niveles de jefe). No es necesario encontrar a todos los antepasados para poder pasar de nivel. (Presta atención a lo que dice el Barón y revisa los consejos de pantalla). El número necesario de antepasados se indica al comienzo de cada nivel.

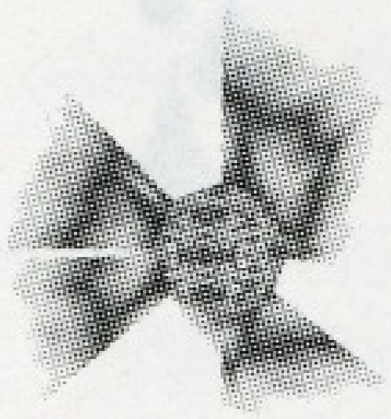
MUÑECOS VUDÚ
Recoge 100 muñecos Vudú para aumentar la salud del espíritu de Akuji.



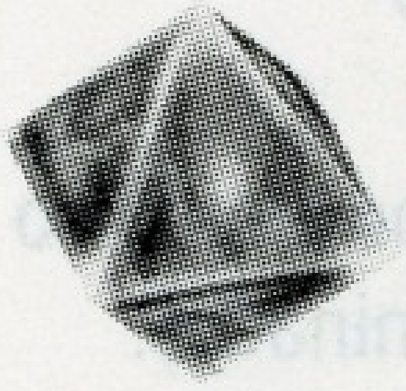
CORAZONES
Recoge Corazones para restaurar parte de la Vida del espíritu.

MÁSCARAS DE HUESO
Las máscaras de Hueso llenan por completo la vida del espíritu.

HECHIZOS
Consigue los 10 distintos hechizos, recogiendo calaveras. Cada Hechizo tiene un color diferente.



ENERGÍA DEL ESPÍRITU
Los enemigos derrotados liberan su energía como esferas espirituales azules. Recoge 100 puntos (indicados en la parte izquierda de la pantalla de Pausa) y recibe una Vida de espíritu extra.



REGISTRO DIAMANTE (PUNTOS DE REGISTRO)
Pulsa el Botón 1 (predeterminado) en un registro diamante para indicar el progreso de Akuji. Entonces, cuando Akuji es derrotado por los demonios del Infierno, pero sigue teniendo vidas disponibles, comenzará el nivel desde este punto.

INVOCANDO HECHIZOS VUDÚ

HECHIZO DE PODER

Con los Hechizos Vudú, Akuji puede destruir a los enemigos que se encuentran en una vasta zona y con una gran variedad de efectos mortíferos distinta. Los hechizos aparecen como calaveras, y cada uno viene indicado con un color distinto. Algunos hechizos son fáciles de encontrar; pero la mayoría están escondidos. Para recoger un hechizo, Akuji debe correr, saltar o reptar hacia él.

UTILIZANDO HECHIZOS

Usa los Hechizos para:

- Atacar a los enemigos.
- Romper y Abrir contenedores.
- Tirar de determinadas palancas.
- Destruir generadores enemigos

Para lanzar un hechizo, mira hacia el blanco y pulsa el botón ■ (predeterminado).

Para cambiar de hechizo, una vez seleccionado uno, (Cuando Akuji posee dos o más), pulsa el botón ▲ (predeterminado).

Nota: El hechizo seleccionado y su cantidad disponible aparecerán en la parte inferior derecha de la pantalla

UTILIZANDO EL MODO FRANCOTIRADOR

El Modo Francotirador transforma la visión de la cámara, pasa de mirar por encima de la cabeza a mirar a lo lejos, para poder lanzar un Hechizo a un blanco con mayor precisión

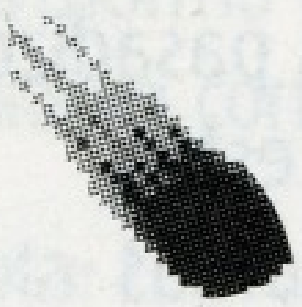
1. Para activar el Modo Francotirador, mantén pulsado el botón **R2**. Aparecerá un puntero, en forma de cruz, en el centro de la pantalla.

   Nota: El puntero aparece en pantalla si estas utilizando un hechizo que sea del tipo de los que no se disparan (Escudo de Sangre, Sudario de llamas o Anillo de Muerte), o si no tienes hechizos en el Inventario.

2. Utiliza los **Botones de Dirección** para mover el puntero, hasta apuntar a la víctima del ataque.
3. Pulsa el Botón ■ para lanzar un hechizo.
4. Apunta a un enemigo de movimientos rápidos pulsando el Botón del hechizo repetidamente o manteniéndolo pulsado, dependiendo del tipo de hechizo.

LA LISTA DE LOS HECHIZOS VUDÚ

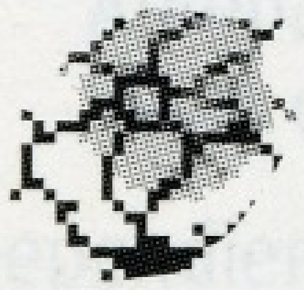
RÁFAGA DE ENERGÍA
Sucesión rápida de estallidos de energía.



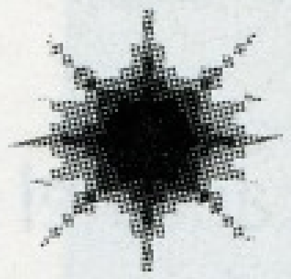
RÁFAGA DEL INFIERNO
Incendia a los enemigos, disparando, a larga distancia bolas de fuego.

BUSCADOR DE ALMAS
Suelta un alma torturada que persigue a los enemigos hasta matarlos, siempre y cuando no choque contra un objeto o terreno, en cuyo caso estallaría.

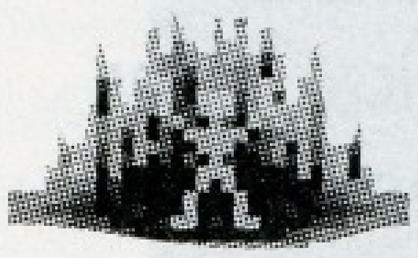
ATAQUE ESPIRITUAL
Libera un fiero demonio que apunta a los enemigos hasta destruirlos, traspasando los objetos y el terreno.



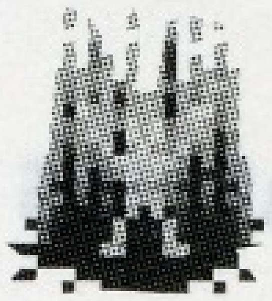
ATAQUE CAUTIVO
Dispara rayos a todos los enemigos, a corta distancia. Despliega uno o dos a la vez



ESTALLIDO MORTAL
Hace saltar por los aires un área.

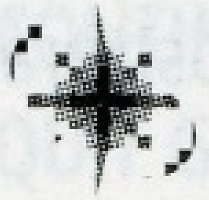


ANILLOS DE MUERTE
Crea un torbellino de energía en todas direcciones y barre a todos los enemigos, a corta distancia.



SUDARIO DE LLAMAS
Crea un escudo temporal que protege a Akuji de todos los daños mientras incendia e incinera a los enemigos que le tocan.

ESCUDO DE SANGRE
Una vez que el Escudo de Sangre es invocado, la sangre que los enemigos derraman al ser golpeados es recogida por Akuji y utilizada para recargar la Vida de su Espíritu.



EXPLOSIÓN DE FUEGO
El hechizo más poderoso del arsenal de Akuji, puede ser disparado en una rápida sucesión y es bueno para despejar de tiradores y palancas el camino de Akuji.

PUERTAS OCULTAS

Si es imposible atravesar un área, escanea el terreno en todas direcciones, incluyendo arriba y abajo, para descubrir diabólicas rutas de huida ocultas. Activa el Modo Francotirador para acercar la imagen de posibles pasadizos o puertas.

UTILIZANDO PALANCAS Y CONTRAPESOS

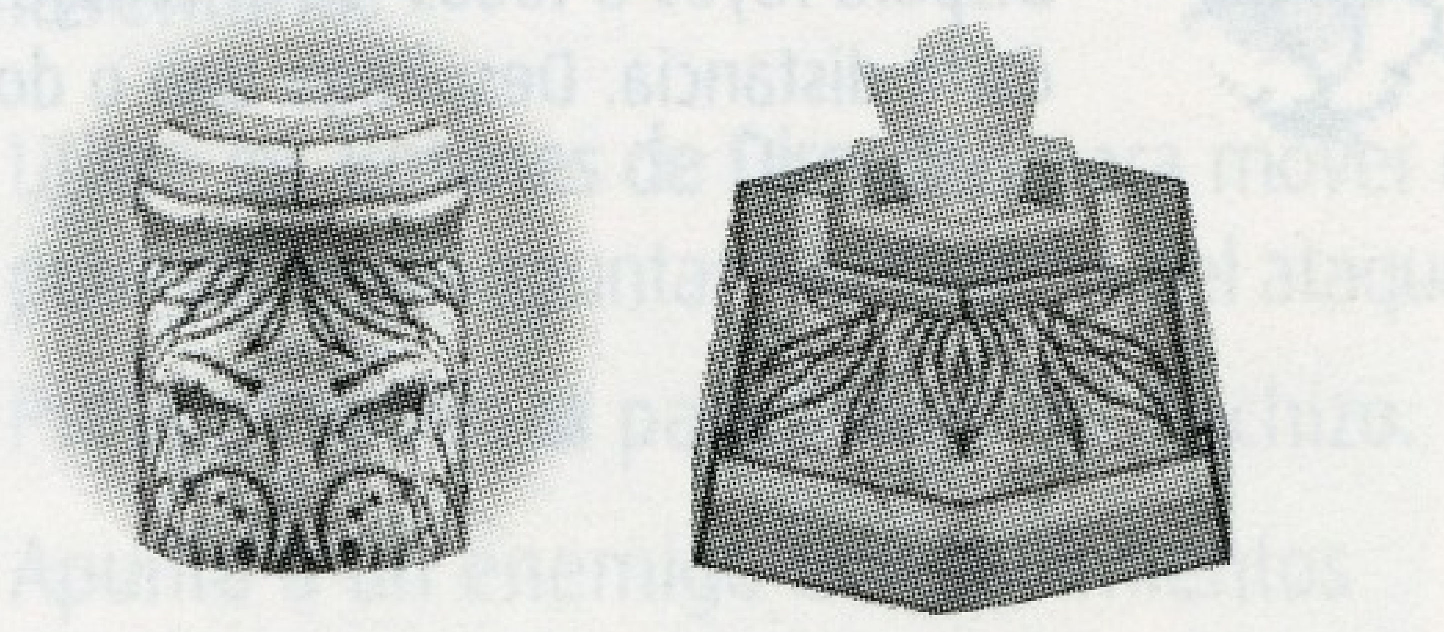
Recorre las habitaciones aparentemente sin salida para localizar los mecanismos que pueden ayudar a Akuji a escapar. Alerta: Las palancas y los contrapesos no tienen siempre el mismo aspecto.

- Algunas palancas se activan pasando cerca de ellas. Desliza otras pulsando el Botón ● (predeterminado). Cuando actives una palanca, una escena mecánica mostrará los frutos de tu trabajo.
- Libera un contrapeso cortando las cuerdas que lo sujetan.

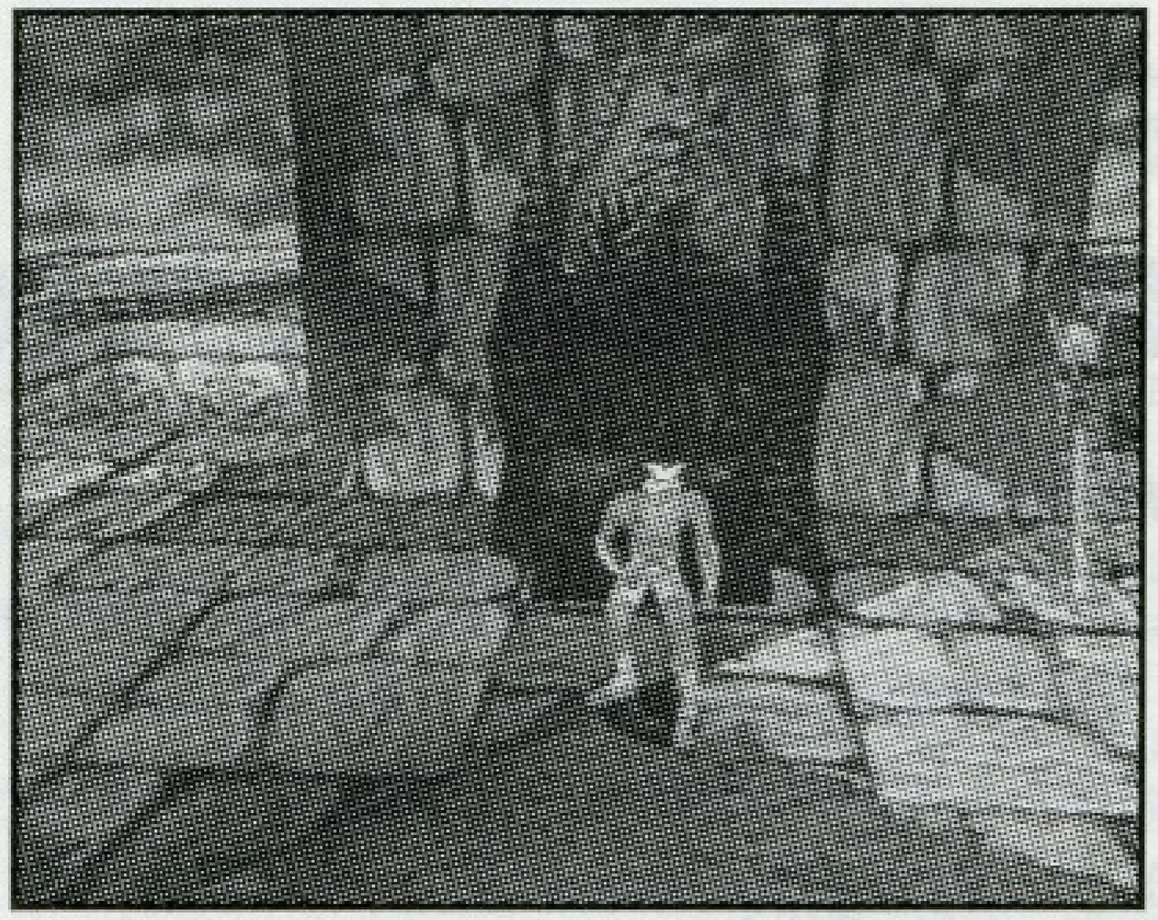
DESCUBRE PIEDRAS MÁGICAS LOA

Los espíritus invisibles Loa controlan pasadizos infernales ocultos. Para apaciguar a estos terroríficos demonios, debes recolocar las caídas piedras loa en sus respectivos altares

- Cuando veas un altar iluminado con un resplandor interior, significará que una piedra Loa se encuentra cerca (aunque esto no quiere decir que este en la misma habitación).
- Recoge la piedra Loa, regresa al altar y deposita la piedra pulsando el Botón ● (predeterminado). Un pasadizo cercano se abrirá.



LA BESTIA DE AKUJI



Saltando a lo alto de un altar Pantera, Akuji se transforma en un gato depredador. La transformación dura un corto periodo de tiempo.

Nota: La Transformación es opcional. Akuji no puede invocar hechizos cuando está en la forma de pantera.

PARALIZANDO EL JUEGO

Pulsa el botón **Start** para paralizar el juego. El menú Pausa indica el número de objetos que Akuji posee, incluyendo:

- Muñecos Vudú.
- Puntos de Energía del Espíritu.
- Antepasados.
- Vidas de Espíritus restantes

Dependiendo de donde paralices el juego, el menú Pausa ofrece distintas opciones. Utiliza los **Botones de Dirección** para seleccionar una opción y pulsa el Botón × para aceptarla:

- Paralizando en Navo (la pantalla del Mapa), las opciones son:

  CONTINUE Regresar al juego. (También puedes pulsar el Botón **Start** cuando aparece en pantalla el Menú Pausa.)

  GAME OPTIONS Ajusta varios rasgos del juego (ver pág. 14).

  EXIT GAME Regresa al menú principal (Pantalla del título).

- Paralizando en el nivel 1, pulsa el botón **Select** para acceder a estas opciones:

  CONTINUE Regresa al Juego.

  QUIT GAME Regresa al menú principal (pantalla del título) seleccionando Sí.

- Paralizando en cualquier otro nivel, las opciones disponibles son:

  CONTINUE Regresa al Juego.

  EXIT TO NAVO Regresa a la pantalla del Mapa. (Pulsa el Botón Select para cambiar SALIR A NAVO por SALIR DEL JUEGO.)

AJUSTANDO LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

CONTROLADOR

Selecciona CONTROLADOR en el menú principal para reconfigurar los botones de Control. En el menú Controlador, pulsa los **Botones de Dirección** → o ← para cambiar la configuración. Pulsa el Botón × para fijar la nueva configuración, o pulsa el Botón ▲ para regresar al Menú Principal.

OPCIONES

Selecciona OPCIONES en el menú Principal para ajustar las siguientes selecciones. En el Menú Opciones, pulsa los **Botones de Dirección** ↑ o ↓ para realizar la selección, y pulsa → o ← para cambiar la configuración. Pulsa el Botón ▲ para regresar al Menú principal.

SFX, VOICE, MUSIC VOLUME
Ajusta el volumen

STEREO/MONO
Cambia el sonido de estéreo a mono y viceversa

MONITOR ADJUST
Pulsa el botón × para ver la pantalla de ajuste del monitor.

AUTO-CENTRE CAMERA
Cambia la función de autocentrado entre ON/OFF. En la posición ON, la cámara se moverá detrás de Akuji después de que este esté parado un corto periodo de tiempo.

VIBRATION
Cambia la función de vibración entre ON/OFF. (Sólo para controladores analógicos).

GUARDANDO Y CARGANDO

GUARDANDO

- Después de completar un nivel y entrar en Navo (el mapa de pantalla), mueve a Akuji al cuadro de salvar en el centro de la primera zona.
- Accede a la pantalla de Guardar Juego.
- Selecciona una ranura libre y pulsa el botón × para guardar la partida, o pulsa el botón ▲ para cancelar y volver al juego.
- También puedes guardar una partida pulsando el botón ● en la pantalla de nivel completado.

  Nota: Debes tener una tarjeta de memoria en la ranura 1 de tu PlayStation para guardar partidas.

CARGANDO

- Desde el menú principal, selecciona CARGAR JUEGO y pulsa el botón × para acceder a la pantalla de Cargar Juego.
- Selecciona la partida que quieras cargar y pulsa el botón ×.
- Pulsa el botón × para cancelar y volver al menú principal.

PRIVACIDADES DEL BARÓN SAMEDI

DIRECTOR
Glen A. Schofield

PRODUCTOR
Sam Player

JEFE DE PROGRAMADORES
David Minogue

JEFE DE DISEÑADORES
Josh Rose

PROGRAMADORES
Tom Desmarais
Jeffrey McArthur
David Miles

ARTISTAS
Rodger Ferris
Todd Gantzler
Damon Redmond
Steve Ross
Glen A. Schofield
Robb Waters

ANIMADORES
Troi
Tyrone Depts
Spencer Hale
James R. Houska

DISEÑADORES
Egan Hirvela
Jeff Morgan
Christopher Porter
Quinlan Richards
Bret Robbins

DISEÑADOR DE VUELO
Gerald "Gmoney" Vera

JEFE A/V
Steve Papoutsis

PROGRAMACIÓN DE MÚSICA Y ADAPTACIONES DE AUDIO
Jim Hedges

PROGRAMACIÓN DE AUDIO
Fred Mack

PROGRAMACIÓN ADICIONAL
Charles Martin
Jonah Stich
Meilin Wong

PRODUCTOR EJECUTIVO
Jonathan Miller

PRODUCTOR SENIOR
Jeffrey Zwelling

V.P. Y MARKETING
Scott Steinberg

MÁNAGER DE MARKETING
Jim Curry

RELACIONES PÚBLICAS
Steve Groll

ASOCIADOS DE MARKETING
Brian Silva

MÁNAGER DE PRUEBAS
Alex Ness

PROBADOR JEFE
C. Matthew Prescott

PROBADORES
Chris Bruno
James Cabot
Rolef Conlan
Casey Craig
Rich Krinock
Damien Lacey
Samson Maciel
Todd Malone
Mark Medeiros
Billy Mitchell
Chris Pappalardo
Adi Taylor
Tony Townsend

SCUENCIAS MECÁNICAS
Mondo Media, Inc
San Francisco

HISTORIA DE AKUJI Y MANUAL
Jim Curry
Eric Lindstrom

VOZ DE AKUJI
Richard Roundtree

VOZ DE KESHO
Jamesetta Bunn

VOZ DEL BARÓN SAMEDI
Petri Hawkins-Byrd

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Patrick Bradley
David Dao
Rob Dyer
Rita Fovenyessy
Karl Hagemann
Doug Leslie
Adrian Longland
Chris Stefanetti
Chris Stone
Chris "Tack" Tremmel
Lita Unruh

CRÉDITOS EIDOS INTERACTIVE

PRODUCTORES
Frank Hom (US)
Andrew Bennett (Europe)

MÁNAGER DE DESARROLLO DE US
Jonas Eneroth

MÁNAGER DE LOCALIZACIÓN
Flavia Timiani (UK)

MÁNAGER DE QA
Tony Bourne

JEFE DE SERVICIOS CREATIVOS
Rashon Chowdhury

MÁNAGERS DE MARKETING
Karen Ridley (UK)
Stephane Cormier (France)
Christian Zoch (Germany)

RELACIONES PÚBLICAS
Steve Starvis (UK)

EDITOR
John Kavanagh

GRACIAS ESPECIALES A
Michael Souto

LEGACY of KAIN™
SOUL REAVER
MÁS ALLÁ DE LA MUERTE
MÁS ALLÁ DEL PERDÓN
MÁS ALLÁ DE LA RAZÓN
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE
Legacy of Kain: Soul Reaver™ © Crystal Dynamics 1998.
© e pubblicato da Eidos Interactive Limited 1998. Tutti i diritti sono riservati.
" " e "Playstation" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN, S.A.
Av. De Burgos, 16 D 1º
28036 MADRID

Atención al cliente 91 384 69 70
Fax 91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.
También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com
¡Y no dejes de visitar nuestro sitio web! - http://www.proein.com

LEGACY of KAIN™
SOUL REAVER
OLTRE LA MORTE
OLTRE LA REDENZIONE
OLTRE LA RAGIONE
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
Legacy of Kain: Soul Reaver™ © Crystal Dynamics 1998.
© e pubblicato da Eidos Interactive Limited 1998. Tutti i diritti sono riservati.
"" e "Playstation" sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc.
EIDOS
INTERACTIVE

ITALIANO

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© 1998 Crystal Dynamics. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, il prestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Eidos Interactive Limited. Sviluppato da Crystal Dynamics.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Controller Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-01298

AVVISO PER I POSSESSORI DI SCHERMI TELEVISIVI PROIETTATI

Non collegare la tua console PlayStation a un TV a proiezione senza aver prima consultato il suo manuale d'uso, a meno che si tratti di un modello a cristalli liquidi, o questo potrebbe anche danneggiare il televisore stesso.

PRECAUZIONI PER UN DISCO PlayStation®

- Questo disco contiene software per la console PlayStation. Non utilizzare mai questo disco su altre macchine poiché potrebbe danneggiarsi.
- Non piegarlo, graffiarlo o immergerlo in qualsiasi liquido.
- Non esporre il disco alla luce diretta del sole, a un'umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore.
- Assicurati di fare delle pause durante delle fasi prolungate di gioco.
- Tieni questo dico pulito: afferralo sempre dalle estremità e riponilo nel suo contenitore quando non lo stai utilizzando.
- Pulisci il disco con un panno asciutto e pulito, agendo in senso radiale dal centro verso l'esterno. Non usare mai solventi o sostanze abrasive..

INDICE

Impostazione	22
Comandi (di default)	23
Gli dei chiedono un sacrificio	24
Il prezzo della vendetta	26
Uno sguardo negli inferi	27
Cercare gli abissi	28
Oggetti	29
Evocare incantesimi Voodoo	30
Aprire i cancelli nascosti	32
La bestia di Akuji	33
Mettere in pausa il gioco	33
Modificare le impostazioni di gioco	34
Salvataggio e caricamento	34
I discepoli del Barone Samedi	35

IMPOSTAZIONE

DELLA CONSOLE PLAYSTATION®

1. Imposta la tua console PlayStation seguendo le istruzioni contenute nel manuale.
2. Prima di inserire o rimuovere il CD, assicurati sempre che la console sia spenta.
3. Inserisci il CD di gioco e chiudi il coperchio vano disco.
4. Inserisci un controller e accendi la console Playstation.
5. Mediante i tasti **direzionali**, effettuate una delle seguenti selezioni nel menu principale e premi il tasto X.

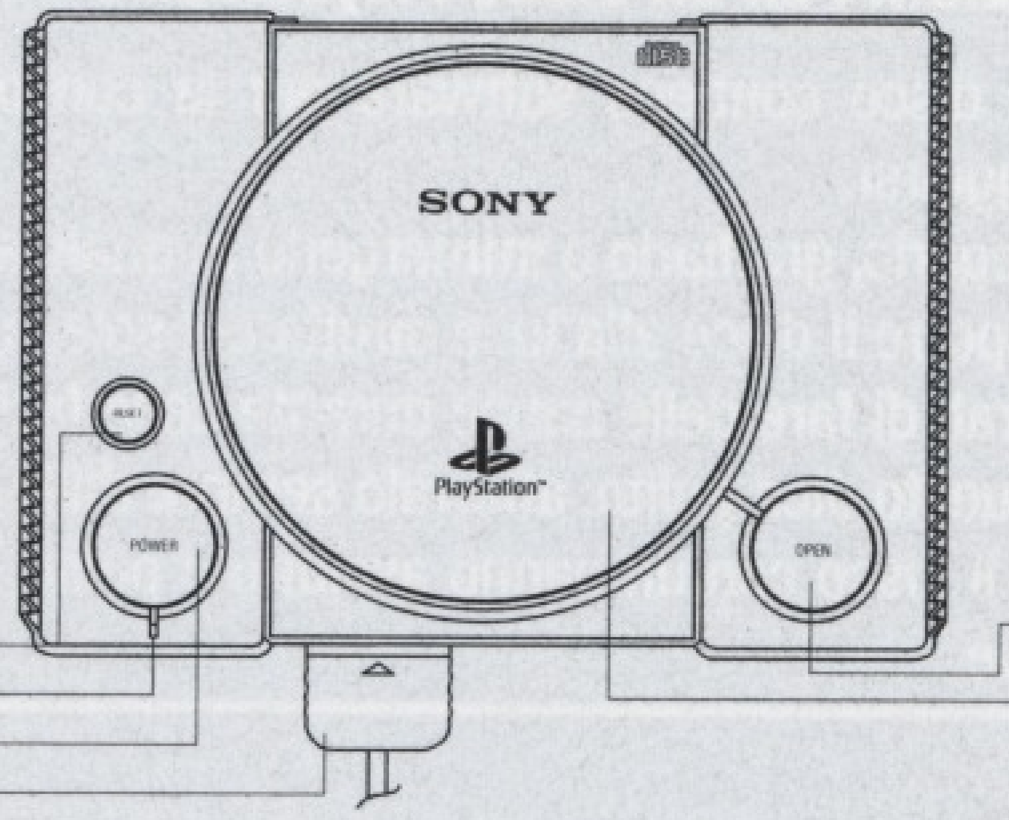
NEW GAME Inizia una nuova partita.

LOAD GAME Continua una partita salvata in precedenza.

CONTROLLER Cambia i tasti di controllo.

OPTIONS Modifica le impostazioni di gioco.

Vedi a pagina 34 per le istruzioni relative all'utilizzo del controller e i menu delle opzioni.

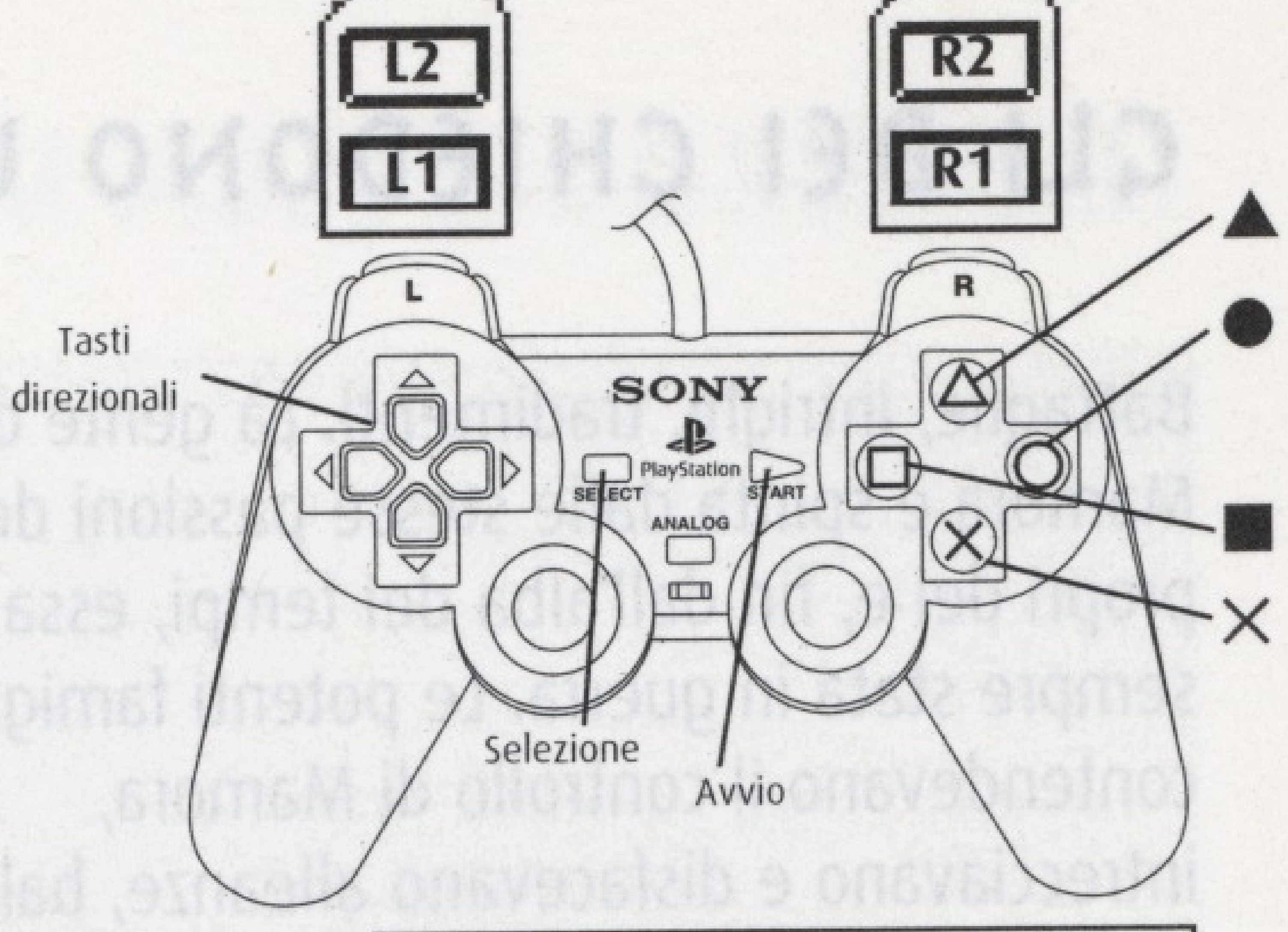


LA MEMORY CARD

AKUJI THE HEARTLESS ti consente di salvare le partite in certi punti predefiniti e di continuare a giocare su partite salvate in precedenza. A tal fine, inserisci una o due Memory Card nella console PlayStation PRIMA di iniziare a giocare. Vedi "Salvataggio e caricamento" per ulteriori istruzioni

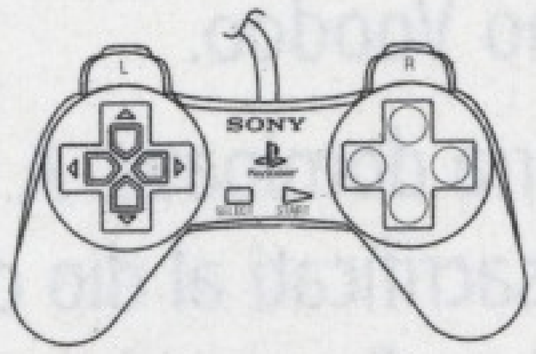
Importante: non rimuovere mai una Memory Card mentre salvi o carichi una partita. Diversamente, potresti danneggiare i dati relativi alla partita.

COMANDI (DI DEFAULT)



Questi sono i controlli predefiniti; per modificarli, utilizza il menu Controller (vedi a pagina 34).

Nota: AKUJI THE HEARTLESS è giocabile col controller analogico [DUAL SHOCK]™ (RED: Red). Attiva o disattiva la caratteristica "Vibration" ON/OFF mediante il menu Options (vedi a pagina 34).



Potresti avere un controller come questo. Se così fosse, segui le istruzioni qui a sinistra.

GENERALI

Tasto avvio	Inizia una partita; mette/toglie la pausa.
Tasti direzionali ↑ o ↓	Selezionano le voci dei menu.
Tasti direzionali → o ←	Cambiano i valori delle opzioni nei menu.
Tasto ×	Inizia una partita; accetta le impostazioni dei menu; continua il gioco.

GIOCO

Tasti direzionali	Muovono Akuji durante la corsa, mentre è appeso o si sta arrampicando.
Tasto ×	Salta; lascia la presa mentre si arrampica.
Tasto × (mantenendolo premuto)	Grande balzo; salta in lungo (con i **tasti direzionali**).
× button + ● button	Attacco in salto.
Tasto ●	Colpo di artiglio; attiva/aziona gli interruttori; piazza una pietra Loa.
Tasto **L2** (mantenendolo premuto)	Si rannicchia.
Tasto **L2** (mantenendolo premuto) + **Tasti direzionali**	Striscia; ondeggia mentre è appeso.
L2 button + ● button	Attacco basso.
Tasto × + Tasto **L2**	Esegue una capriola.
Corsa + Tasto **L2**	Salto mortale a terra.
Corsa + Tasto **L2** + ● tasto	Capriola di disimpegno.
Tasto ■	Evoca incantesimo.
Tasto ▲	Cambia incantesimo.
Tasto **R2** (mantenendolo premuto)	Modalità cecchino.
Tasto **R2** + **Tasti direzionali**	Lancia un incantesimo nella modalità cecchino.
Tasto **R2** (pressione rapida)	Muove la telecamera direttamente dietro ad Akuji.
Tasti **R1/L1**	Sposta la telecamera a destra/sinistra.

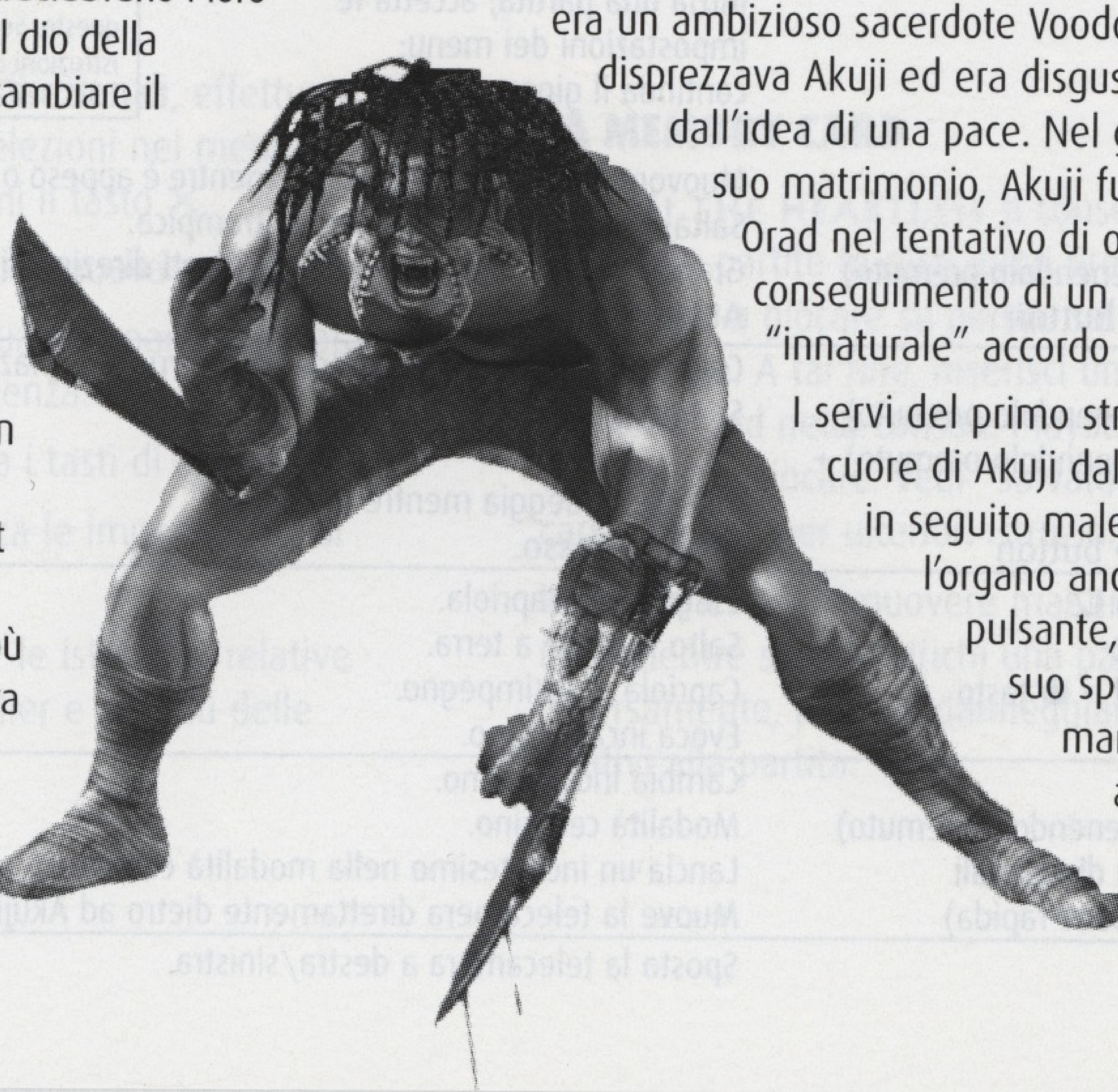
GLI DEI CHIEDONO UN SACRIFICIO

Battaglie, intrighi, tradimenti. La gente di Mamora è spinta dalle stesse passioni dei propri dei e, fin dall'alba dei tempi, essa è sempre stata in guerra. Le potenti famiglie si contendevano il controllo di Mamora, intrecciavano e disfacevano alleanze, ballando al ritmo Voodoo.

La guerra dominava. A ogni vittoria, i prigionieri erano sacrificati al dio della vittoria. In caso di sconfitta, gli eserciti trucidavano i loro membri per placare il dio della guerra, sperando di cambiare il destino sul campo di battaglia e di punire coloro che avevano fallito.

Da questo groviglio di fazioni in guerra nacque un conquistatore: Murat della Selvia, che trasformò la sua tribù in un impero. Egli era un potente sacerdote Voodoo e, grazie alla sua capacità di comando e ai suoi poteri mistici, riuscì a prevalere. Inoltre, consolidò il suo potere con una serie di matrimoni d'interesse.

Grazie alle nozze del suo secondo figlio con Kesho, la primogenita della tribù di Tanko, il mondo avrebbe dovuto conoscere una pace perpetua.



Tuttavia, Orad, il figlio più anziano di Murat, era un ambizioso sacerdote Voodoo che disprezzava Akuji ed era disgustato dall'idea di una pace. Nel giorno del suo matrimonio, Akuji fu ucciso da Orad nel tentativo di ostacolare il conseguimento di un tanto "innaturale" accordo di pace. I servi del primo strapparono il cuore di Akuji dal suo petto e in seguito maledirono l'organo ancora pulsante, mentre il suo spirito veniva mandato all'inferno.

La morte sarebbe stata solo l'inizio della sua lotta: il profondo desiderio di sopravvivenza di Akuji era sostenuto anche dal suo sincero amore per Kesho, nonché da una sete di vendetta contro i suoi assassini.

Akuji si trova ora nel regno del Barone Samedi, lo spirito della morte del Voodoo. Akuji dovrà rendere tributo al Barone per ottenere il passaggio attraverso i Cancelli della Perdizione.

Per fuggire dagli inferi, Akuji dovrà trovare gli spiriti dei suoi antenati e servirsi dei loro poteri per rompere le barriere fra l'inferno e Mamora.

IL PREZZO DELLA VENDETTA

PERICOLO!

Nel suo tentativo di salvare Kesho e vendicare la sua stessa morte, Akuji dovrà viaggiare attraverso ogni abisso degli inferi e distruggere i demoni che vi incontrerà.

Quando Akuji viene ferito in combattimento, la salute del suo spirito peggiora, fino a renderlo del tutto inerme una volta che la sua energia si esaurisce. A questo punto, gli verrà sottratta una vita prima di poter riprendere la sua vendicativa missione.

Qualora Akuji perdesse tutte le sue vite, verrebbe condannato per sempre nel tormento.

A CACCIA DI ANIME

I caldi venti dell'Ade hanno sparso gli spiriti dei suoi antenati nel girone delle anime torturate. Akuji deve raccoglierli come tributo al Barone Samedi, il terribile signore dei portali dell'inferno.

Dopo aver completato un livello, egli dovrà fare ritorno a Navo, sede del cancello dove regna il Barone Samedi. Quest'ultimo deve essere soddisfatto con l'offerta di un numero sufficiente di anime, prima di consentire ad Akuji di proseguire nel suo viaggio.

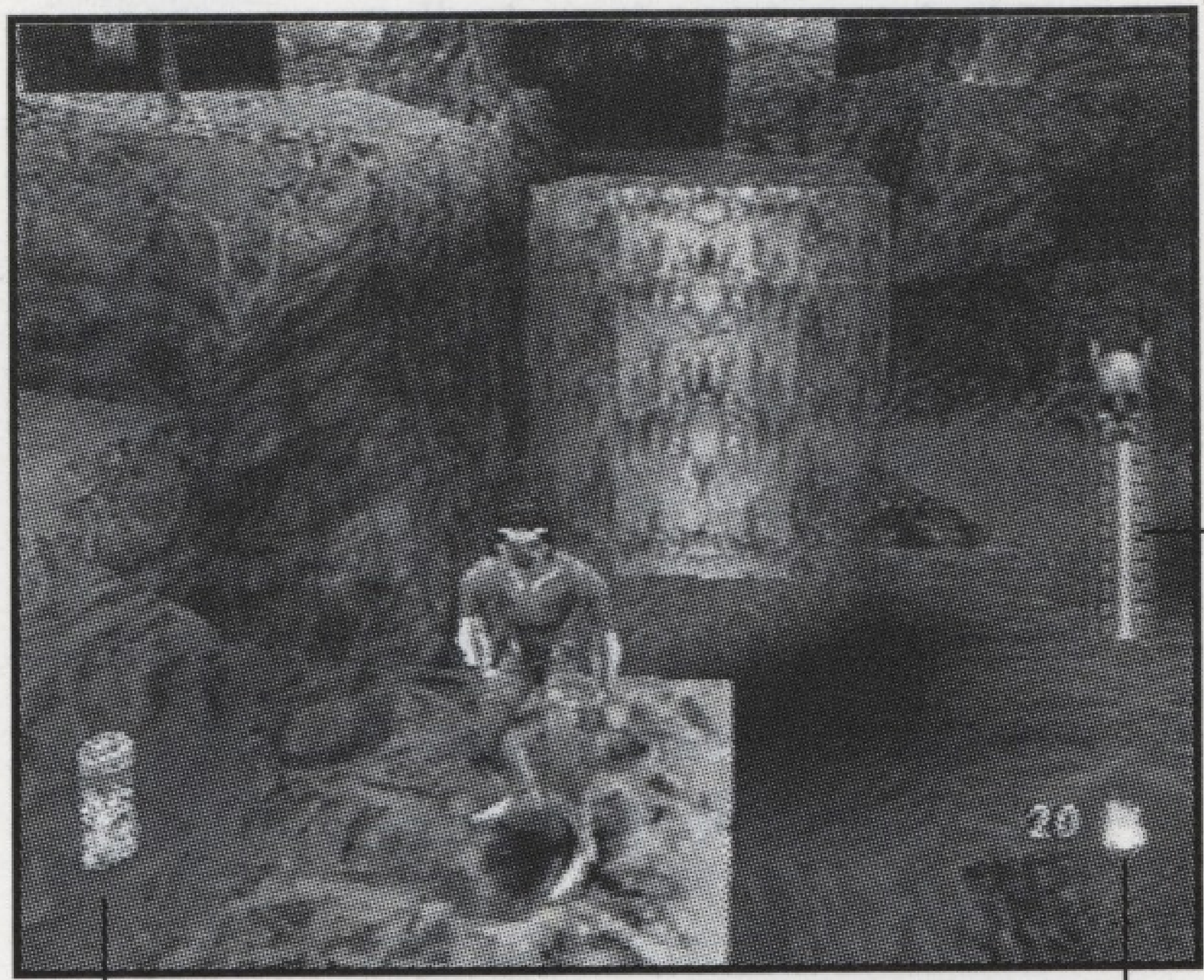
L'ETERNITÀ ATTENDE

Per fuggire dai gironi dell'inferno, Akuji deve esplorare le profondità di tutti i quattro vestiboli e distruggere le quattro temibili sentinelle.

Possiedi una rabbia sufficiente per sconfiggere i poteri dell'inferno?

UNO SGUARDO NEGLI INFERI

- Quando Akuj raccoglie le bambole Voodoo, gli antenati o l'energia spirituale, compare un indicatore nella sezione sinistra dello schermo, a testimonianza dell'elemento e della quantità raccolta. Le vite rimanenti appaiono a destra dello schermo.
- La barra presente nell'indicatore della salute dello spirito si allunga o si accorcia quando Akuji migliora il suo stato di salute (raccogliendo cuori e ossa) o lo peggiora (venendo ferito).
- Le pietre Loa raccolte compaiono in basso a sinistra dello schermo e scompaiono quando Akuji le colloca sul loro piedistallo (vedi a pagina 32).
- L'incantesimo selezionato viene visualizzato nell'angolo in basso a destra, compreso il numero di volte che Akuji può lanciare quella magia. Ogni pressione del tasto ■ riduce il valore di uno; premi il tasto ▲ per cambiare incantesimo.
- Se Akuji perde una vita, ricomincia il livello dall'inizio, a meno che non abbia attivato un posto di controllo. In tal caso, egli riparte dalla posizione corrispondente.



Pietra Loa **Incantesimo selezionato**

Energia spirituale

- Le bambole Voodoo, l'energia spirituale e gli spiriti degli antenati che vengono raccolti in un livello sono portati a quello successivo. Quando però si entra in un nuovo livello, Akuji perde gli incantesimi raccolti in quello precedente.

CERCARE GLI ABISSI

SALTARE

Per saltare, premi il tasto × (di default). Per un salto lungo, tieni premuto il tasto unitamente a uno direzionale.

Per scavalcare le pietre, le sporgenze e le superfici "più alte di quanto Akuji" non possa saltare:

1. Premi il tasto del salto per raggiungere il punto più alto dell'ostacolo, dopodiché Akuji si aggrapperà alla superficie con una salda presa.
2. Premi nuovamente il tasto del salto o il **tasto direzionale ↑**, dopodiché Akuji si isserà da solo.

ARRAMPICARSI

Arrampicati quando trovi reti o altre sporgenze:

1. Salta per arrampicarti sugli appigli.
2. Usa i **tasti direzionali** per muoverti a sinistra o a destra.
3. Premi il tasto ● (di default) per tirare un calcio mentre Akuji è appeso.
4. Premi il tasto del salto per rilasciare la presa.
5. Tieni premuto il tasto **L2** e i **tasti direzionali** per fare ondeggiare Akuji avanti e indietro.

LE SCALE

Trova delle scale per arrampicarti su superfici verticali. Salta su una di esse e serviti dei **tasti direzionali** per muoverti su o giù; per saltare giù da una scala, premi il tasto × (di default).

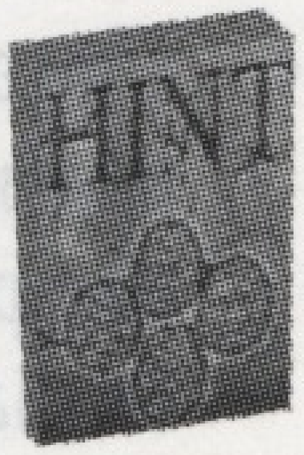
CIGLI

Quando Akuji raggiunge uno strapiombo, guarda sopra di te per trovare un appiglio a cui appenderti: Akuji afferrerà la presa e passerà su un'altra piattaforma.

VOLO

Se un abisso spalancato blocca il passaggio di Akuji, trova qualcosa che egli possa usare per volare.

SUGGERIMENTI



Dai un'occhiata alle tavole per ottenere utili messaggi; se sei determinato a fuggire dalla perdizione affidandoti alla tua sola intelligenza, non guardare mai queste tavole.

OGGETTI

Cerca dei potenti oggetti; rompi i contenitori con un colpo di artiglio o evoca un incantesimo per scoprire i loro contenuti. Gli oggetti possono anche trovarsi in bella mostra, all'interno dei totem o nascosti negli angoli oscuri.

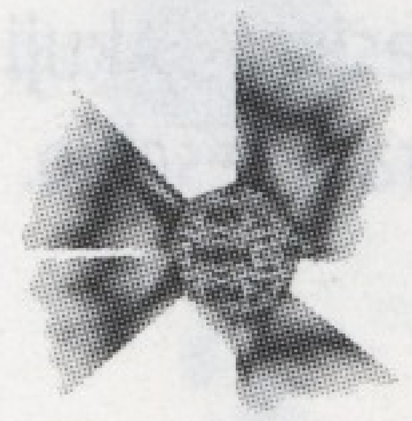
GLI ANTENATI
Il Barone Samedi vuole che Akuji liberi il mondo spirituale dei suoi antenati prima di poterlo far ritornare a Mamora. In ciascun livello, Akuji deve trovare il numero richiesto di antenati per aprire i portali ai nuovi livelli di Navo. Il numero necessario è indicato all'inizio di ciascun livello.

BAMBOLE VOODOO
Raccogli 100 bambole Voodoo per migliorare lo stato di salute di Akuji.

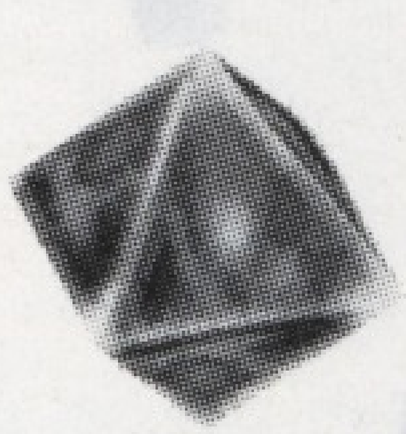
MASCHERE D'OSSA
Le maschere d'ossa ripristinano completamente la salute di Akuji.

CUORI
Colleziona i cuori per ripristinare parte della salute di Akuji.

INCANTESIMI
Colleziona 10 differenti incantesimi raccogliendo i teschi: ciascuno di essi è identificato da un colore differente.



ENERGIA DELLO SPIRITO
I nemici sconfitti rilasciano la loro energia sotto forma di sfere blu: collezionane 100 e riceverai una vita extra.



DIAMANTI (POSTI DI CONTROLLO)
Premi il tasto ● (di default) presso il diamante per consolidare i progressi di Akuji. In seguito, quando Akuji è sconfitto dai demoni dell'inferno, ma possiede ancora vite per proseguire, ricomincerà il livello da quel punto.

EVOCARE INCANTESIMI VOODOO

LA POTENZA DEGLI INCANTESIMI

Affidandosi agli incantesimi Voodoo, Akuji può distruggere i nemici dalla lunga distanza, con un certo numero di effetti mortali.

Gli incantesimi appaiono sotto forma di teschi e ciascuno di essi ha un colore differente. Alcuni possono essere trovati facilmente, ma molti sono nascosti. Per collezionare un incantesimo, Akuji deve correre, saltare o strisciare sopra il teschio.

USARE GLI INCANTESIMI

Lancia gli incantesimi per:

- Attaccare i nemici.
- Rompere i contenitori aperti.
- Azionare alcuni interruttori.
- Distruggere i generatori nemici.

Per lanciare un incantesimo, mettiti davanti al bersaglio e premi il tasto ■ (di default).

Per cambiare l'incantesimo selezionato (quando Akuji ne possiede due o più), premi il tasto ▲ (di default).

Nota: l'incantesimo selezionato e la sua quantità compaiono in basso a destra dello schermo.

USARE LA MODALITÀ CECCHINO

La modalità cecchino cambia l'inquadratura, da una ripresa sopraelevata a un'altra ad altezza visiva, per offrire una maggiore precisione durante il lancio dell'incantesimo.

1. Per attivare la modalità cecchino, tieni premuto il tasto **R2**, dopodiché comparirà una croce al centro dello schermo.

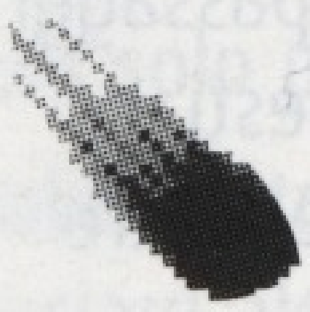
   Nota: i mirini non appariranno se stai usando una magia che non implichi l'utilizzo di proiettili di vario tipo o se nel tuo inventario non è presente alcun incantesimo.

2. Usa i **tasti direzionali** per spostare la croce e mirare alla tua vittima.
3. Premi il tasto ■ (di default) per lanciare l'incantesimo.
4. Per mirare a un nemico rapido negli spostamenti, premi ripetutamente il tasto dell'incantesimo o mantienilo premuto, a seconda della magia che ti appresti a lanciare.

LA PERGAMENA DEGLI INCANTESIMI VOODOO

RAFFICA DI ENERGIA

Raffiche di fuoco vengono sparate in rapida successione.



RAFFICA INFERNALE

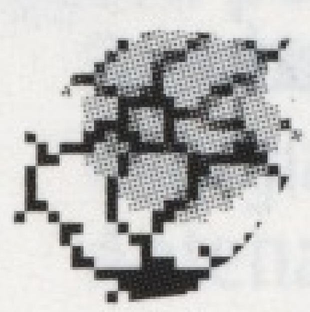
Puoi dare fuoco ai tuoi nemici anche da molto lontano sparando palle di fuoco.

CERCA ANIME

Sguinzaglia un'anima torturata, la quale si metterà all'inseguimento dei tuoi nemici per ucciderli.

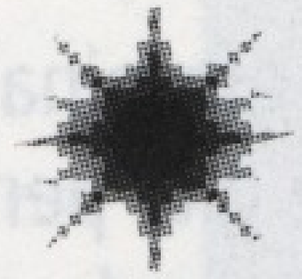
ATTACCO DEGLI SPIRITI

Realizza un potente demone che non avrà pace fino a quando non avrà distrutto i tuoi nemici.



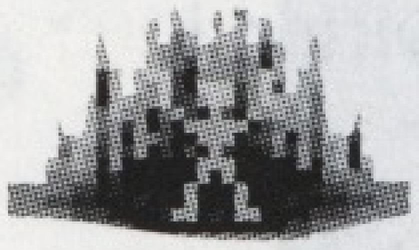
ATTACCO DI FUOCO

Distruggi i nemici che ti stanno intorno scagliando loro contro dei fulmini di fuoco.



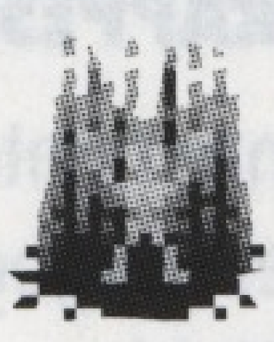
RAFFICA DELLA DISTRUZIONE

Radi al suolo un'intera area lanciando questo incantesimo.



L'ANELLO DELLA MORTE

Elimina tutti i nemici che ti sono vicino creando un anello di energia infuocata.



SUDARIO DI FIAMME

Crea uno scudo temporaneo che ti proteggerà mentre starai incendiando e incenerendo ogni nemico.

LO SCUDO DI SANGUE

Dopo aver lanciato questo incantesimo, i fiotti di sangue dei tuoi nemici ti infonderanno nuova energia.

FIAMMATA

Questo è l'incantesimo meno potente in tuo possesso; lo puoi utilizzare per sparare in rapida successione e per attivare tutti gli interruttori fuori dalla tua portata!

APRIRE I CANCELLI NASCOSTI

Quando un'area sembra invalicabile, esamina il terreno in ogni direzione, anche su e giù, per scoprire delle vie di fuga nascoste. Attiva la modalità cecchino per scorgere da vicino i possibili cancelli e passaggi.

USARE GLI INTERRUTTORI E I CONTRAPPESI

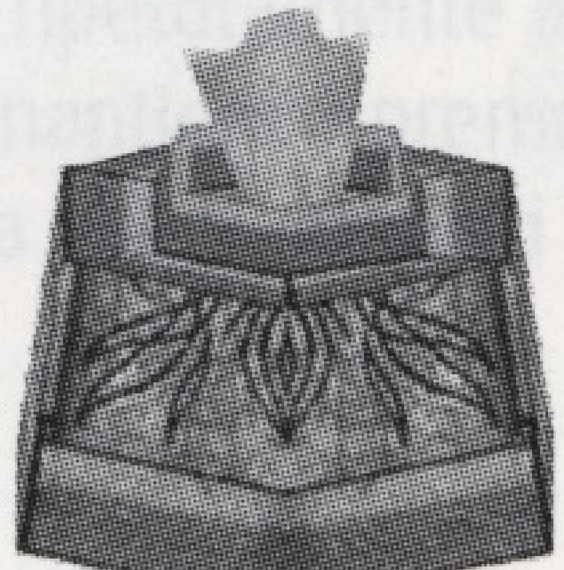
Cerca delle stanze dalle quali, apparentemente, non è possibile fuggire, per trovare dei congegni che possono aiutare la fuga di Akuji. Stai in guardia: gli interruttori e i contrappesi non sono sempre uguali.

- Attiva alcuni interruttori spostandoti vicino a essi; oppure usa l'artiglio premendo il tasto ● (di default). Quando ti servi di un interruttore, gli effetti prodotti dalla tua azione verranno rappresentati per mezzo di una sequenza cinematografica.
- Rilascia i contrappesi falciando le corde che li sostengono.

SCOPRIRE LE PIETRE MAGICHE LOA

Gli spiriti invisibili Loa controllano i passaggi nascosti dell'inferno. Per placare questi spaventosi demoni, devi riportare le pietre ancestrali Loa sui loro altari.

- Quando vedi un piedistallo illuminato da una fiamma interna, una pietra Loa si trova nelle vicinanze (sebbene non sempre nella medesima stanza).
- Raccogli la pietra Loa, ritorna al piedistallo e collocala sopra di esso premendo il tasto ● (di default). A questo punto, si aprirà un passaggio posto nelle vicinanze.



LA BESTIA DI AKUJI

Balzando sopra un altare della pantera, Akuji si trasforma in un felino predatore. La trasmutazione dura solo per un breve lasso di tempo.

Nota: La trasformazione è opzionale; Akuji non può lanciare alcun incantesimo quando ha assunto le sembianze della pantera.

METTERE IN PAUSA IL GIOCO

Premi il tasto Avvio per mettere in pausa il gioco. Il menu Pausa visualizza il numero di oggetti posseduti da Akuji, compresi:

- Bambole Voodoo
- Energia dello spirito
- Antenati
- Vite restanti

Usa i tasti direzionali per selezionare un'opzione del menu nella schermata di pausa, quindi premi il tasto ×:

- Mettere in pausa il gioco durante la modalità Navo (schermata della mappa), ti permetterà di accedere alle seguenti opzioni.

  CONTINUE Ritorna al gioco (puoi anche premere il tasto Avvio).

  GAME OPTIONS Ti permette di regolare varie caratteristiche di gioco (vedi p. 34).

  EXIT GAME Ritorna al menu principale.

- Mettendo in pausa il gioco durante il livello 1 e premendo il tasto Selezione, potrai accedere a queste opzioni:

  CONTINUE Ritorna al gioco.

  QUIT GAME Selezionando Yes (si), ritornerai al menu principale.

- Mettendo in pausa il gioco durante qualsiasi altro livello, potrai accedere ad altre opzioni:

  CONTINUE Ritorna al gioco.

  EXIT TO NAVO Ritorna alla schermata della mappa (premi il tasto Selezione per passare da questa opzione a quella QUIT GAME).

Modificare le impostazioni di gioco

CONTROLLER (CONTROLLER)

Seleziona CONTROLLER dal menu principale per riconfigurare i tasti di controllo. Nel menu Controller, premi i **tasti direzionali** → o ← per cambiare la configurazione; premi il tasto × per impostarne una nuova o il tasto ▲ per ritornare al menu principale.

OPTIONS (OPZIONI)

Seleziona OPTIONS dal menu principale per modificare le seguenti selezioni. Nel menu Options, premi i **tasti direzionali** ↑ o ↓ per effettuare una selezione e → o ← per modificare le impostazioni. Per ritornare al menu principale, premi il tasto ▲.

SFX, VOICE, MUSIC VOLUME
Modifica il volume

STEREO/MONO
Alterna fra il suono in stereo o in mono.

MONITOR ADJUST
Modifica la luminosità del monitor per ottenere migliori risultati visivi durante il gioco.

AUTO-CENTRE CAMERA
Scegliendo ON la telecamera seguirà Akuji per un breve periodo una volta che lui si sarà fermato.

VIBRATION
Attiva/Disattiva la caratteristica "vibration" (solo per il controller analogico [DUAL SHOCK](™).

Salvataggio e caricamento

SALVATAGGIO

- Dopo aver completato un livello ed essere entrati in Navo (la schermata della mappa), muovi Akuji verso il libro aperto che si trova al centro della prima zona.
- Apri il libro per accedere alla schermata di salvataggio della partita.
- Seleziona uno slot libero e premi il tasto × per salvare la partita, oppure premi il tasto ▲ per annullare la scelta e ritornare al gioco.
- Puoi anche salvare la partita premendo il tasto ● nella schermata di completamento livello.

  Nota: per salvare la partita, devi avere almeno una Memory Card inserita nella tua console Playstation.

CARICAMENTO

- Dal menu principale, seleziona LOAD GAME e premi il tasto × per accedere alla schermata di caricamento della partita.
- Seleziona la partita che desideri caricare e premi il tasto ×.
- Premi il tasto ▲ per annullare la scelta e ritornare al menu principale.

I DISCEPOLI DEL BARONE SAMEDI

DIRETTORE
Glen A. Schofield

PRODUTTORE
Sam Player

PROGRAMMATORE CAPO
David Minogue

PROGETTISTA CAPO
Josh Rose

PROGRAMMATORI
Tom Desmarais
Jeffrey McArthur
David Miles

GRAFICI
Rodger Ferris
Todd Gantzler
Damon Redmond
Steve Ross
Glen A. Schofield
Robb Waters

ANIMATORI
Troi
Tyrone Depts
Spencer Hale
James R. Houska

PROGETTISTI
Egan Hirvela
Jeff Morgan
Christopher Porter
Quinlan Richards
Bret Robbins

PROGETTISTA ANIMAZIONI
Gerald "Gmoney" Vera

RESPONSABILE A/V
Steve Papoutsis

PROGRAMMAZIONE MUSICA E AUDIO DI AMBIENTE
Jim Hedges

PROGRAMMAZIONE AUDIO
Fred Mack

PROGRAMMAZIONE ADDIZIONALE
Charles Martin
Jonah Stich
Meilin Wong

PRODUTTORE ESECUTIVO
Jonathan Miller

PRODUTTORE SENIOR
Jeffrey Zwelling

VICEPRESIDENTE MARKETING
Scott Steinberg

RESPONSABILE MARKETING
Jim Curry

PUBBLICHE RELAZIONI
Steve Groll

MARKETING ASSOCIATO
Brian Silva

RESPONSABILE CONTROLLO QUALITÀ
Alex Ness

CAPO CONTROLLO QUALITÀ
C. Matthew Prescott

COLLAUDATORI
Chris Bruno
James Cabot
Rolef Conlan
Casey Craig
Rich Krinock
Damien Lacey
Samson Maciel
Todd Malone
Mark Medeiros
Billy Mitchell
Chris Pappalardo
Adi Taylor
Tony Townsend

SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE
Mondo Media, Inc
San Francisco

TRAMA DI AKUJI E COPIONE
Jim Curry
Eric Lindstrom

VOCE DI AKUJI
Richard Roundtree

VOCE DI KESHO
Jamesetta Bunn

VOCE DEL BARONE SAMEDI
Petri Hawkins-Byrd

RINGRAZIAMENTI PARTICOLARI
Patrick Bradley
David Dao
Rob Dyer
Rita Fovenyessy
Karl Hagemann
Doug Leslie
Adrian Longland
Chris Stefanetti
Chris Stone
Chris "Tack" Tremmel
Lita Unruh

EIDOS

PRODUTTORI
Frank Hom (US)
Andrew Bennett (Europe)

MANAGER DI SVILUPPO US
Jonas Eneroth

MANAGER DI LOCALIZZAZIONE
Flavia Timiani (UK)

MANAGER CQ
Tony Bourne

MANAGER DEI SERVIZI CREATIVI
Rashon Chowdhury

MANAGER DEL MARKETING
Karen Ridley (UK)
Stephane Cormier (France)
Christian Zoch (Germany)

RELAZIONI PUBBLICHE
Steve Starvis (UK)

EDITORE
John Kavanagh

RINGRAZIAMENTI PARTICOLARI
Michael Souto

GARANZIA LIMITATA

La Eidos Interactive si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, implicita o esplicita, viene data dalla Eidos Interactive rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. Se nei 12 mesi coperti dalla garanzia limitata venissero riscontrati dei difetti nel prodotto (non nel programma software che è venduto "così com'è") riconsegnalo al punto vendita, con la ricevuta d'acquisto, nelle condizioni originali.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON ESCLUDE I DIRITTI DEL CONSUMATORE PREVISTI DALLA LEGGE.

Ti servono dei suggerimenti di gioco per AKUJI THE HEARTLESS(™)?
Call 1-900-737-4SOS (4767)
$0.85/minute - 18+ - Touch Tone Only
Experienced game counselors available M-F 9:00 am - 5:00 pm PST.
Recorded hints available 24 hours a day.
For tech support or warranty information, call 1-650-473-3434.
Published by Crystal Dynamics, Menlo Park, California.

Customer Service Numbers

- **Australia** ______ 1300 365 911 ______

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Österreich** ______ 0450 199 000 500* ______

**(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Belgique/België/Belgien** ______ 011 / 280 996 ______

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Danmark** ______ 33 23 24 04 ______

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

- **Suomi** ______ 0600 887 331 ______

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

- **France** ______ 01 40 88 04 88 ______

Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

- **Deutschland** ______ 01805 / 766 977 ______

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

- **Greece** ______ (00 301) 6777701 ______

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

- **Ireland** ______ (01) 4054022 ______

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Italia** ______ 167 520 523 ______

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

- **Nederland** ______ 0495 544 562 ______

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

- **New Zealand** ______ (09) 415 2446 ______

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

- **Norge** ______ 2336 6600 ______
- **Portugal** ______ (01) 318 7450 ______

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

- **España** ______ 902 102 102 ______

Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

- **Sverige** ______ 587 610 00 ______

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.

- **Schweiz Suisse** ______ 0900 55 20 55 ______ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

- **UK** ______ 0990 99 88 77 ______

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character, Akuji the Heartless and related characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1998 Crystal Dynamics. All rights reserved.
Published by Eidos Interactive Limited 1998.

SLES-01298
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5-032921-00551-7